

Un proyecto mediado por tecnología

María Marta Bordenave

mariamaborde@gmail.com

Betina Miralles

betinawalter@hotmail.com

El objetivo de este trabajo es presentar un proyecto didáctico mediado por la tecnología diseñado para alumnos de entre trece y quince años con un nivel elemental de inglés que concurren a una escuela donde se aprenden segundas lenguas. El proyecto se estructura en base a un eje temático y se desarrolla a través de la realización de tareas haciendo un uso variado de distintos recursos digitales. A su vez, esta secuencia didáctica está precedida por una reflexión sobre el impacto que produce la incorporación de las TIC a nuestras prácticas docentes.

El impacto de la tecnología en el aula.

Las TIC se están incorporando en forma paulatina a la educación y éstas pueden ser generadoras de grandes cambios. Su aporte significativo reside en que éstas permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos (lingüístico, visual, auditivo, gestual y espacial) además de múltiples modalidades (habla, video, gráficos y textos escritos) y a su vez, amplían la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información en forma casi instantánea.

Sin embargo estos cambios se harán realidad a partir de un uso eficiente de las posibilidades que éstas nos ofrecen. Coll (2009:115) sostiene que

“no es en las TIC ni en sus características propias y específicas, sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes gracias a las posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información que les ofrece las TIC, donde hay que buscar las claves para comprender y valorar su impacto sobre la enseñanza y el aprendizaje.”

Las herramientas tecnológicas deben estar acompañadas de una propuesta sobre la forma de utilizarlas para el desarrollo de actividades de

enseñanza y aprendizaje. Dicha propuesta debe estar integrada tanto por aspectos tecnológicos como pedagógicos y debe contar con los siguientes elementos: contenidos, objetivos y tareas de enseñanza y aprendizaje. Todas las visiones existentes sobre el uso de la tecnología en el aula presuponen que deber haber necesariamente una interacción entre tecnología, contenido curricular y pedagogía.

Las TIC pueden funcionar como herramientas que median los procesos implicados en la enseñanza-aprendizaje. Cuando las TIC cumplen esta función, lo hacen mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo- alumno, profesor, contenido, contribuyendo a conformar el contexto de actividad que tiene lugar en estas relaciones. (Coll, 2009)

El aprendizaje asistido por la computadora fomenta el trabajo en grupo. Los aprendices comparten objetivos, distribuyen responsabilidades y el papel de la tecnología es el de elemento mediador que apoya este proceso. Cope y Kalantzis (2009:12) sostienen que “de esta manera la fuerza del grupo reside en su capacidad de hacer un uso productivo de las complementariedades que se derivan de sus diferencias”. El rol del docente radica en ser diseñador de tareas que promuevan el trabajo asociado y que a partir de éste los alumnos puedan lograr la creación conjunta de conocimiento.

A su vez, la posibilidad de los alumnos de socializar lo que ellos elaboran a través de las redes sociales, blogs, wikis u otros entornos le confiere autenticidad a su labor ya que sus producciones podrán ir dirigidas a una audiencia real. El hecho que puedan producir y transmitir trae aparejado que el aprendizaje sea una experiencia más relevante, más intensa y más profunda.

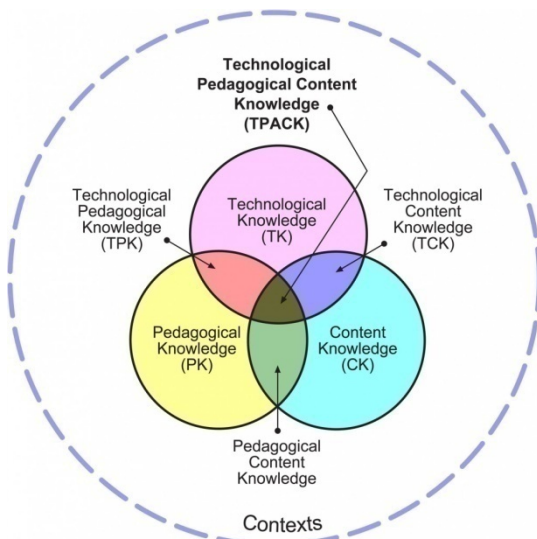
Un marco teórico: el TPCK

Un uso adecuado de la tecnología en la enseñanza requiere el desarrollo de un conocimiento complejo y contextualizado. Para lograr dicho objetivo

podemos utilizar el marco teórico conceptual que desarrollaron Mishra y Koehler (2006): el TPCK (Technological Pedagogical Content Knowledge: conocimiento tecnológico pedagógico disciplinar).

Según Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo y Fernández Sánchez (2010) la base de este modelo teórico es la comprensión de que la enseñanza es una actividad altamente compleja y que precisa muchos tipos de conocimiento. Es una habilidad cognitiva que tiene lugar en un contexto poco estructurado y dinámico. Lo que ofrece como novedad este enfoque es la articulación de las relaciones entre contenido curricular, tecnología y pedagogía. En términos prácticos esto significa que además de considerar cada uno de estos componentes de manera aislada,

necesitamos considerarlos por pares y los tres en su conjunto. Así pues en el modelo TPCK hay tres componentes principales de conocimiento: Contenido curricular (conocimiento sobre qué es lo que estamos enseñando), Pedagogía (conocimiento sobre cómo enseñar con eficacia) y Tecnología (conocimiento sobre las tecnologías y la forma de usarlas).



Modelo TPCK

En el modelo están las interacciones entre estos corpus de conocimiento. El conocimiento pedagógico y el conocimiento curricular de los profesores interactúan. Ni los conocimientos generales sobre la forma de enseñar, ni el conocimiento sobre el contenido exclusivamente son suficientes para ayudar a los aprendices a aprender en forma efectiva. Se necesita de un conocimiento pedagógico curricular: un conocimiento sobre cómo enseñar un contenido concreto. Ahora que las tecnologías son parte de este diagrama los profesores también necesitan un conocimiento tecnológico curricular: cómo seleccionar las herramientas y recursos que ayudarán a los alumnos a aprender aspectos particulares de los contenidos y programas curriculares. A su vez, los profesores deben poseer conocimientos tecnológicos pedagógicos: cómo

enseñar de forma efectiva haciendo uso de herramientas digitales y tecnológicas. Todos estos distintos tipos de conocimientos interdependientes configuran el marco conceptual TPCK.

Desde este enfoque, la tecnología no cumple un rol aislado del conocimiento pedagógico y disciplinar. Integrar las TIC a nuestras clases implica no solamente conocer las herramientas, sino también “reacomodar” nuestras prácticas, revisar y resignificar los conocimientos pedagógicos y disciplinares al incluir tecnologías. Se trata de integrar conocimientos disciplinares, pedagógicos y tecnológicos de manera tal que se enriquezcan nuestras prácticas docentes.

Nuestro proyecto

Elaboramos un proyecto a ser utilizado por alumnos de entre 13 y 15 años con un nivel elemental de inglés que concurren a una escuela donde aprenden inglés como segunda lengua. Al diseñarlo tuvimos en cuenta los tres tipos de componentes arriba mencionados y tomamos las respectivas decisiones.

- Decisiones curriculares o de contenido.

En una de las primeras unidades del libro de texto del curso se presenta la vida de los vikingos en Inglaterra. Nos pareció interesante elegir como eje temático la inmigración ya que puede actuar como disparador para abordar la diversidad y a su vez permite que los alumnos puedan ahondar en sus raíces.

Los objetivos que nos planteamos fueron los siguientes:

- ✓ Fomentar el trabajo en conjunto para el respeto y el aprecio de la individualidad y de la diversidad.
- ✓ Generar situaciones genuinas y significativas de uso de la lengua.
- ✓ Trabajar activa y participativamente en las distintas tareas desarrolladas en la clase.
- ✓ Producir discursos orales y escritos significativos teniendo en cuenta convenciones lingüísticas de uso y socioculturales.

- ✓ Desarrollar empatía hacia sus pares e integrantes de otras culturas.
- ✓ Utilizar variados recursos tecnológicos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Decisiones pedagógicas.

Nuestro cometido fue diseñar y secuenciar tareas que les permitieran a los alumnos abordar los distintos textos que les presentamos. Cuando pensamos en tareas, adherimos a la definición de David Nunan (2004): “una tarea es una actividad que implica que el alumno comprenda, manipule, produzca e interactúe en la lengua meta mientras su atención está focalizada en expresar significados, es decir, con la intención de transmitir un mensaje en vez de manipular formas lingüísticas.”

Trabajamos primero con un sitio de internet del cual los alumnos extrajeron información sobre los vikingos y elaboraron preguntas y respuestas sobre su origen y estilo de vida. Luego realizaron una presentación utilizando el programa Power Point de Microsoft. En ésta, los alumnos combinaron textos e imágenes para ilustrar los aspectos que querían hacer conocer sobre este pueblo.

En una segunda etapa, los alumnos confeccionaron una historieta cuyos personajes debían ser vikingos y el dialogo debía revelar datos sobre la vida de éstos descubiertos anteriormente en sus investigaciones.

Posteriormente, trabajamos con un artículo extraído de “Working with values. The value of Diversity” (Ferradas, 2010). Este texto trata sobre la inmigración galesa en la Patagonia. Nos enfocamos en los valores y los intercambios culturales entre galeses y tehuelches presentados en esta historia. La próxima tarea fue buscar similitudes entre la inmigración galesa a la Patagonia y la vikinga a Inglaterra.

Como siguiente tarea, diseñamos una webquest para que los alumnos investigaran sobre las corrientes inmigratorias españolas e italianas a la Argentina durante el siglo veinte.

Como paso final, con el objetivo que los alumnos socialicen sus producciones, se subieron sus presentaciones e historietas a un blog

compartidos con alumnos de la misma institución y abierto a toda la comunidad educativa.

Nuestro rol durante la realización de estas actividades fue el de actuar como facilitadores y orientadores, dejando para los alumnos el rol de actores principales en la confección de las mismas.

- Decisiones tecnológicas

Utilizamos el siguiente sitio <http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/vikings/> para que los alumnos pudieran realizar una investigación a través de la consulta de un texto que no hubiera sido especialmente diseñado para el aprendizaje de una lengua extranjera. El uso de material auténtico le confirió autenticidad a la tarea y a su vez promovió el uso de estrategias por parte del alumno para su comprensión.

Una vez realizada la investigación, elegimos el programa Power Point para que los alumnos pudieran mostrar los resultados de ésta. El Power Point permite el trabajo colaborativo fomentando la negociación entre los participantes del grupo y la creación en conjunto de un producto final.

La tercera herramienta que utilizamos fue el “Bitstrips” que permite la creación de historietas. A través de esta aplicación los alumnos crearon un contexto en dónde el uso de la lengua resultó significativo. A su vez, al diseñar personajes, escenarios y situaciones, desarrollaron su creatividad.

En un próximo paso, los alumnos tuvieron que resolver una webquest. Para esta tarea consultaron distintos sitios de internet que previamente les habíamos sugerido. El uso de webquests estimula la lectura de material auténtico y de esta manera, desarrolla la comprensión lectora y el pensamiento crítico.

A modo de hacer conocer sus elaboraciones con una audiencia real, sus producciones fueron subidas a un blog. Este recurso tecnológico les permitió a los aprendices compartir sus experiencias de aprendizaje con otros alumnos, profesores y familia.

Conclusión

La incorporación de la tecnología a nuestras prácticas docentes tiene un gran potencial a desarrollar. Nos enfrentamos con el desafío de seleccionar las herramientas que más se adecuen al contexto de cada grupo en particular y de esta manera maximizar la capacidad para representar, procesar, transmitir y compartir información. El simple hecho de conocer sobre tecnología, no implica saber enseñar con ella y ésta sería la meta a alcanzar.

Bibliografía

Burbules, N. (2009a), "Meanings of 'Ubiquitous Learning'", en Cope, B. y Kalantzis, M. (eds.) *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/ anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, IL: University of Illinois Press.

Coll, C. (2009), "Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades", en Carneiro, R., Toscano, J. C. y Diaz, T. (coords.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*, Madrid: OEI.

Ferradas, C. (2009) "Working with Values. The Value of Diversity" Pearson Education, Buenos Aires.

Fernández Sanchez (2010), "Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas con TIC", *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 11, N° 1, febrero, 203-229. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/2010/201014897009.pdf> (última consulta: junio, 2012).

Koehler, M. y Mishra, P. (2006), "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge", *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. Disponible en inglés en:http://punya.educ.msu.edu/publications/journal_articles/mishra-koehlertcr2006.pdf (última consulta: junio de 2012).

Nunan, D. (2004) *Task-based language teaching*. Cambridge: CUP.

Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. y Fernández Sánchez, R. (2010), "Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas con TIC", *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 11, Nº 1, febrero, 203-229. Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/2010/201014897009.pdf> (última consulta: junio de 2012).